

TCP,三次握手连接, 比较稳定

客户端:

```
sock = socket.socket(AF_INET, sock.STREAM)
sock.connect((addr,port))
# 服务器端发送确认连接消息后, 发送数据
sock.send(data)
```

```
buffer = []
while True:
# 接受服务器端返回数据
data = socket.recv(1024) 一次性接受1024字节
if data:
buffer.append(data)
else:
break
```

服务端:

```
sock = socket.socket(AF_INET, sock.STREAM)
sock.bind(("addr", port)) #绑定监听端口
sock.listen(3) # 监听数
while True:
# 等待connect连接请求
from_client, addr = sock.accept() #返回客户端的连接
from_client.send(data) # 向客户端发送请求连接结果
while True:
data = from_client.recv() # 接受客户端发出的数据 (get.post)
from_client.send(data) # 解析请求后返回数据, (HTML文档或其他数据)
client.close
```

UDP 面向无连接的, 发包不管是否到达目的地

服务端:

```
sock = socket.socket(AF_INET, sock.DGRAM)
sock.bind(("addr", port)) # 绑定监听端口
while True: # 监听返回数据
data, addr = sock.recvfrom(1024) # 接收服务器端返回数据
# 解析数据然后返回HTML
sock.sendto ("hello" )
```

客户端:

```
sock = socket.socket(AF_INET, sock.DGRAM)
sock.sendto(data, (addr, port ))
```